

Bümplizstrasse 192
CH-3018 Bern

Tel. +41 (0)31 380 10 80
Fax +41 (0)31 380 10 81

info@memoriav.ch
www.memoriav.ch

Pixelvetica - Management Summary

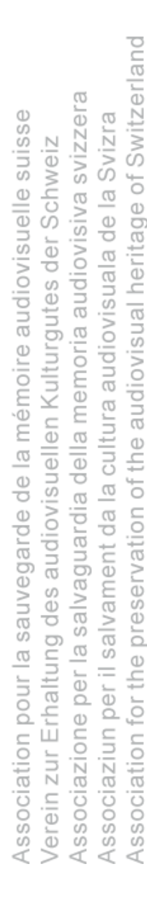
Die vorliegende Studie, die im Rahmen des Projekts Pixelvetica entstand, legt eine Bestandsaufnahme zur Rolle von Videospielen in Schweizer Gedächtnisinstitutionen vor. Sie weist nach, dass Games selten als Teil des kulturellen und audiovisuellen Erbes betrachtet werden. Im Projekt Pixelvetica konnten eine Reihe von Handlungsempfehlungen erarbeitet werden, die Wege für einen sachgerechten Umgang mit Videospielen in Archiven, Bibliotheken und Museen skizzieren.

Um das Kulturerbe Videospiele mittelfristig zu erhalten, ist zunächst ein starker kulturpolitischer Willen sowie eine abgestimmte und von den zuständigen Instanzen unterstützte Strategie nötig. Die Pflichthinterlegung (dépôt légal) von Videospielen könnte eine mögliche Lösung bringen. Generell sollte ein Konzept vorliegen, das bestehende oder neu zu schaffende Institutionen mandatiert, ein Netzwerk von Kompetenzen und Fachwissen aufzubauen und zu pflegen sowie ein spezifisches Ausbildungsangebot für die Akteurinnen und Akteure im Bereich des Kulturerbes zu schaffen.

Die Umsetzung der Empfehlungen auf nationaler Ebene, die sich an Institutionen, Akteurinnen und Akteure vor Ort und an Kreative richten, erfordern ein erhebliches politisches und finanzielles Engagement. Der Bericht *Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens*, der im März 2018 vom Bundesrat verabschiedet wurde, war ein erster Meilenstein für die kulturelle Anerkennung von Videospielen und die Bedeutung ihrer Erhaltung durch die politischen Instanzen auf Bundesebene. Davon abgesehen muss man vier Jahre später aber feststellen, dass sich die Situation von Videospielen als Kulturgut in der Schweiz kaum verändert hat. Eine Ausnahme bilden lokale Initiativen, auf die wir in unserer Untersuchung eingehen. Eine landesweit abgestimmte Erhaltungsstrategie ist bislang nicht entstanden. Selbst die Kantone, die bei der Finanzierung von kreativen Videospielprojekten «Vorreiter» sind - wie der Kanton Waadt - behandeln die Frage der Erhaltung von Videospielen in der Schweiz nur zögerlich.

Gleichzeitig ist anzumerken, dass die Schweiz über die notwendigen Kompetenzen, Infrastrukturen und Ausrüstungen verfügt, um sich aktiv an der Entwicklung dauerhafter Strategien zur Erhaltung des Videospielerbes zu beteiligen. Das Projekt Pixelvetica hat die Existenz mehrerer internationaler Netzwerke an der Schnittstelle zwischen Forschung, Kulturerbe und Praxisgemeinschaften deutlich gemacht, deren aktuelle Aktivitäten lehrreich sind. Die Aufnahme der Schweiz in diese internationalen Netzwerke würde die Entwicklung einer lokalen Erhaltungsstrategie fördern und beschleunigen.

Die vorliegende Studie belegt zwar den Rückstand der Schweiz bei der Erhaltung ihres Videospielerbes. Sie zeigt aber auch, dass es zahlreiche kompetente Akteure gibt, die entscheidend zur Entwicklung einer Strategie zum Erhalt des Videospielerbes in der Schweiz beitragen könnten. Neben den Gamerinnen und Gamern und den Sammlerinnen und Sammlern, die über wertvolles Wissen über die Spiele verfügen, ist in der Schweiz ein dynamisches Forschungsnetzwerk im Bereich der Videospielforschung aktiv. Darüber hinaus beherbergt die Schweiz spezialisierte Gedächtnisinstitutionen, wie das Museum ENTER und das Musée Bolo, die umfangreiche Kompetenzen zu Erhaltung und Restaurierung von



Maschinen und Computermedien besitzen. Eine bessere Anerkennung des Wertes und des Fachwissens dieser Institutionen durch die öffentliche Hand in Verbindung mit der Finanzierung eines nationalen Kompetenznetzwerks für Videospiele würde schnell die Umsetzung konkreter und dauerhafter Erhaltungsinitiativen ermöglichen.

Der Pixelvetica-Fragebogen, der an fast 250 Institutionen in der Schweiz verteilt wurde, hat uns gezeigt, dass nur wenige von ihnen Videospiele in ihren Sammlungen haben und dass diese Objekte normalerweise unter dem institutionellen Radar fliegen. In den meisten Fällen sind die Gedächtnisinstitutionen der Ansicht, dass die Aufbewahrung von Videospielen ihr Mandat sprengt, oder sie fühlen sich angesichts der digitalen und interaktiven Objekte hilflos. Die Umfrage ergab auch ein starkes Interesse an einem besseren Umgang mit Videospielen und am Zugang zu spezialisierten Informationen und Schulungen in Bezug auf Methoden zur Dokumentation und Erhaltung der Videospiele.

Die Analyse der Situation in der Schweiz und im Ausland hat ausserdem gezeigt, wie vielschichtig die Erhaltung von Videospielen ist. Zusätzlich zur materiellen Vielfalt der Objekte gehört zur Erhaltung auch die Sicherung von Quellen zur sozialen und kulturellen Praxis des Videospiels. Aufgrund seiner Interaktivität ist das Videospiel von Natur aus offen für unendlich viele Variationen und Wege, die je nach Epoche, Genre und Spielmechanismen sehr unterschiedliche Formen annehmen können.

Diese Interaktivität ergibt sich zudem häufig durch komplexe technische Vorrichtungen, die aus verschiedenen Geräten und Informatikmaschinen bestehen. Um das Videospiel und seine Zugänglichkeit zu erhalten, müssen die Maschinen, Geräte und Medien, die das Spielen des Spiels ermöglichen, erhalten bleiben. Die Alternative, die Funktionsweise der gesamten technischen Kette zu «simulieren», ist natürlich möglich, und wir hatten Gelegenheit, die Vorteile, aber auch die Grenzen eines solchen Ansatzes zu beschreiben. Schließlich gehören zu den Videospielen auch Begleitmaterialien (Produktionsunterlagen, Texte, Bilder usw.), deren Aufbewahrung für die Gedächtnisinstitutionen unproblematischer sind.

Es scheint uns sinnvoll, die Bildung eines interdisziplinären Kompetenznetzwerks an der Schnittstelle von Archivierung, Informatik, Videospielstudien und Geschichtswissenschaften anzustreben, das die Bemühungen um die Erhaltung des Videospiels in der Schweiz fortsetzt und gegebenenfalls auch umsetzt. Angesichts seiner Erfahrung und seines Fachwissens im Bereich des audiovisuellen Erbes könnte der Verein Memoriav die Koordination der Bemühungen zur Erhaltung des Videospiels in der Schweiz übernehmen. Eine solche Initiative würde es ermöglichen, die Bemühungen im Zusammenhang mit Videospielen in eine umfassende Strategie für das Kulturerbe einzubinden und mit der Mobilisierung der bereits vorhandenen Ressourcen des Vereins mehr Gewicht zu erhalten. Zu den konkreten Umsetzungsstrategien gehören die Koordination einer Gruppe von Expert/innen, die als Vermittler/innen für die Institutionen und die betroffenen Akteur/innen fungieren, oder langfristig die Schaffung einer eigenen Abteilung «Videospiele».

Das Projekt Pixelvetica ermöglichte es, erste Erkenntnisse zu den Bedingungen, Vorteilen und Grenzen der kulturellen Verankerung von Videospielen in der Schweiz zu gewinnen. Wie bereits erwähnt, sind noch grundlegende Arbeiten zum rechtlichen Rahmen für die Erhaltung und den Austausch von Videospielen in der Schweiz erforderlich, um

Institutionen oder politische Instanzen, die Initiativen in diesem Bereich durchführen möchten, bestmöglich zu leiten. Wir hoffen, dass die Dynamik, die im Rahmen dieses Projekts entstanden ist, sowie die Kontakte, die insbesondere während der beiden in Zusammenarbeit mit Memoriav organisierten Workshops stattgefunden haben, die Grundlage für die Fortsetzung der Forschungsarbeit bieten. Dies ist für die Ausarbeitung einer Erhaltungsstrategie, die diesem vielgestaltigen Objekt und den Besonderheiten des schweizerischen Kontexts gerecht wird, unerlässlich.

In der Anfangsphase des Projekts gingen wir davon aus, dass wir insbesondere bei den etablierten Gedächtnisinstitutionen auf Vorbehalte zum Thema Erhaltung von Schweizer Videospielen stossen würden. Es stellte sich aber heraus, dass das Projekt und seine Aufgaben mit Interesse und Wohlwollen aufgenommen wurden. Die Schweiz gehört nicht zu den grossen Videospielproduktionsländern und hat nicht entscheidend zur Entwicklung der heute globalisierten Videospielindustrie beigetragen. Die im Rahmen von Pixelvetica durchgeführte Feldarbeit hat jedoch ermöglicht, zahlreiche in Vergessenheit geratene Schweizer Videospielproduktionen zu identifizieren - und in einigen Fällen zu retten und zu dokumentieren.

Ähnlich wie Schweden oder Australien, deren Bezug zu Videospielen im Bericht vorgestellt werden, verfügt die Schweiz zwar über ein nationales Videospielerbe, das aber aufgrund fehlender Initiativen zur Erhaltung und Erforschung weitgehend in Vergessenheit geraten ist. Der schrittweise und akribische Aufbau einer «lokalen Geschichte» des Videospiels in der Schweiz zeichnet sich erfreulicherweise ab. Darauf deutet das Sinergia-Forschungsprojekt in der Höhe von insgesamt CHF 3'154'295 hin, das vom Schweizerischen Nationalfonds zeitgleich mit der Redaktion dieses Berichts bewilligt wurde. Über einen Zeitraum von vier Jahren kann nun die Geschichte des Videospiels und des Game Designs in der Schweiz von 1968 bis 2000 untersucht werden. Dieser wichtige Meilenstein für die Geschichte des Videospiels in der Schweiz ergänzt das jüngst formulierte Interesse der Kantonsbibliotheken von Lausanne und Freiburg an lokalen Videospielwerken.[1]

Diese Schritte erfolgen vor dem Hintergrund der Konsolidierung der Videospielindustrie in der Schweiz und der stetig wachsenden Zahl von Entwicklungsstudios und Berufsausbildungen im Bereich der Videospiele. Durch die Lancierung ehrgeiziger Initiativen zur Erhaltung des Videospiels wird sichergestellt, dass das derzeit im Entstehen begriffene Videospielerbe angemessen betreut wird und mithilfe der heute noch verfügbaren Spuren die Erinnerung an

[1] Vom Schweizerischen Nationalfonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (SNF) unterstütztes Projekt Confederatio Ludens: Swiss History of Game, Play, and Game Design 1968-2000, unter der Leitung von Dr. Eugen Pfister von der Hochschule der Künste Bern, in Partnerschaft mit der Universität Bern, der Universität Lausanne und der Zürcher Hochschule der Künste.

die in den letzten 50 Jahren in der Schweiz produzierten Videospiele bewahrt wird. Wir hoffen sehr, dass die im Rahmen des Projekts Pixelvetica durchgeführten Beobachtungen und Analysen künftige Initiativen zur Erhaltung des Schweizer Videospiels unterstützen können.